

## 日本アニメ考

著者	井上 章一
会議概要（会議名，開催地，会期，主催者等）	Cairo Conference on Japanese Studies, カイロ大学, 2006年11月5日-6日
ページ	125-130
発行年	2007-12-20
その他の言語のタイトル	Deliberation on Japanese Anime
シリーズ	カイロ・シンポジウム 2006 International Symposium in Egypt 2006
図書名	Cairo Conference on Japanese Studies
URL	<a href="http://doi.org/10.15055/00001431">http://doi.org/10.15055/00001431</a>

# 日本アニメ考

井上 章一 INOUE Shōichi

国際日本文化研究センター

## 一世界のなかの日本アニメ

ここ四半世紀ほど、日本製のアニメが国際的に流通するいきおいを、強めている。テレビ用のそれのみならず、劇場用のものまで、諸外国へ普及していった。

アニメで現代日本に関心をもったという人も、世界各地でふえている。日本語をまなびだす、その動機にアニメへの興味をあげる者だって、いなくはない。

アニメを日本語であじわいたくて、日本語を勉強する気になった。アニメの本場へ留学したくて、日本語にいどみだした。そんなふうに自分史を語る留学生も、すくなくない。

日本語版のアニメを、日本語学習の教材につかうことも、今ではあたりまえになってきた。

もちろん、今でも禅や武道への関心から、日本へ心をよせる外国人はいる。浮世絵や日本庭園が入口になったというケースも、なくなっていない。歴史的な日本の文化遺産がはなつ魅力は、まだまだ命脈をたもっている。

だが、最近では、現代的な大衆文化のかがやきが、浮上しはじめた。とりわけ、映像面でのそれら、なかでもアニメが頭角をあらわしている。世界の関心は、今、文化遺産から現代のアニメなどへむかいだしているのである。

さて、国際日本文化研究センターには、世界の日本研究を支援するという使命がある。日本をめぐる学術的な問いあわせにも、こたえていかねばならない。アニメに関する質問があれば、それらにも対応する必要がある。

『ガンダム』のアムロと、『エヴァンゲリオン』のシンジは、性格設定がずいぶんちがう。そこに、現代日本における十数年間の社会的な変化は、読みとりうるのか。たとえば、そんな問いかけにも、応じられるだけの体制をとるべきなのだと考える。

しかし、ざんねんながら、今の日文研にそういう用意はない。人材もいないし、アニメ関連の資料収集も、まったく不十分である。事態の改善をはかろうとする気運が、日文研にないわけではない。だが、まだ手をこまねいているというのが、現状である。

今回のシンポジウムにさいしては、日本のアニメを論じることが、もとめられた。しかし、私も日本のアニメ事情には、つうじていない。

若いころは、とりわけ子供のころは、よく見ていた。しかし、1980年代以後のものは、ほとんど見ていない。日本アニメが世界へひろがりだしたころから、私はそれらを見なくなっている。

もちろん、近年のアニメ研究にも、まったく不案内である。内外で、どういう成果が発

表されてきたのかも、よく知らない。率直に言って、国際シンポジウムでアニメを論じる資格はないと考える。

ただ、日文研のなかでは、比較的俗情につうじているとみなされているらしい。それで、私にアニメ論の役割がまわってきたのだろう。私ごときが、指命されてしまう。そのことじたいが、日文研における人材不足をしめしていると言うしかない。

## 一日本アニメの特殊

日本製のテレビアニメが、諸外国で放映されだして、ひさしい。毎日、どこかの放送局が日本のアニメをながしているという国も、たくさんある。

海外へおもむいた日本人で、その隆盛ぶりをじかに思い知った人も、すくなくないだろう。ホテルにそなえつけられたテレビのスイッチをひねると、日本のアニメがあらわれた。そんな体験をもつ人も、おおぜいいるはずである。

海外で見たアニメが日本製か否かは、どうやって区別するのか。アニメになれないむきは、その点で疑問をいだかれようか。

いちばん、はっきりしているのは、もともと日本製であることを知っている場合である。たとえば、某国で『ドラえもん』や『美少女戦士セーラームーン』を見たとしよう。こうした場合、『ドラえもん』や『セーラームーン』を知っている者は、すぐそれと察知する。ああ、日本の『ドラえもん』だな。こんな国でも放映されているのかと、たちどころに、そう考えをめぐらせるだろう。

しかし、作品をじかに知らない場合でも、日本的な気配を感じることはある。誰のなんというアニメかはわからぬが、まちががなく日本製であろう。そう、外国の旅先で感じることも、ないわけではない。

たとえば、えがかれた情景、生活習慣からそのことが読めたりする。登場人物がタタミの上で、ねっころがっている。家の中では、クツをぬいでいる。そんな光景を見せられると、日本を舞台にした日本製のアニメだろうと、みなしうる。

登場人物の造形から、そう判断できることも多い。目鼻だちや手足の描写法が、日本マンガの様式をしのばせる。そんなところから、日本製だと見当をつけられることも、しばしばある。

あと、うごきのすくない画面の構成からも、それと察せられたりする。

言うまでもなく、アニメは動画＝アニメーションの謂である。写真ではなく、絵でうごきをしめそうとする。

たとえば、目をつぶっている人が、ゆっくり目をあけるところを、想像してほしい。アニメでは、両者のあいだに、目がすこしずつひらいていく絵を、数多くはさみこむ。すこしだけひらいた姿、二分ていどのもの、…九分どおりひらいたところ。そして、それらの絵をたてつづけに、見せていく。そうすることで、目があいていくところを、あらわそうとするのである。

動作は、そこにつかわれた絵の数が多ければ多いほど、なめらかにえがける。画数が少なければ、どうしてもぎこちなくうつる。単位時間あたりの使用点数によって、画面の質は高くなる。とじられた目と、見ひらかれた目のあいだが、こまかく分割されている程、精度はます。アニメは、そんな表現媒体にほかならない。

だが、日本製のテレビアニメは、あまりそういう点に、力をいれてこなかった。画数をふやして、うごきをなめらかにみせようとは、してこなかったのである。

じっさい、日本のアニメには、静止画をつかう場面が多い。そして、その静止画を拡大したりちぢめたりして、画面にうごきをあたえようとすることがある。あるいは、静止画をうつしだすカメラにうごきをあたえて、うつしだす箇所をかえていく。左から右に、上から下へというように。

絵をたくさんえがくのは、めんどくさい。そして、日本のアニメは、その手間をはぶこうとする傾向がある。それにかかる諸経費、とりわけ人件費を軽減しようとするわけだ。だが、アニメーションらしく、画面のうごく印象だけはたもたせようとする。そこで、静止画にうごきをあたえるような細工が、いろいろひねりだされるようになるのである。

くらべれば、アメリカやヨーロッパでつくられるアニメーションは、動作が大きい。登場人物の目鼻口、手足はつねにうごいている。静止画をつかったストップ・モーションは、ほとんどない。

えがかれた絵の数は、日本製のアニメよりはるかに多かるう。この点だけを見れば、日本のものは、手をぬいているように思える。欧米のほうが、ていねいな動画をしあげていると、感じられる。

ただ、欧米のアニメは、動作をえがくことで汲々としているようにも見える。たしかに、えがかれた動作はスムーズだ。人のしぐさも、いきいきとしている。だが、全体の画面構成は、いかにも単調である。もうひとつ、メリハリがきいていない。

その点で、日本のアニメは、場面転換などの効果がはっきりしている。ロングショットとクローズアップの対比。明暗の描写。劇画風とでもいうのだろうか。とにかく、画面と画面のつながりが、起伏にとんでいいる。

えがかれる絵の数は、ずっとすくない。登場人物などのうごきにも、流動性がかけている。そんな欠点を、日本のアニメは、画面構成の工夫でおぎなっている。静止画を動的に処理することで、欧米のアニメーションにない表現を、つくりだしてきた。

そして、この点も、日本製のアニメを他国のものときわだたせる個性になっている。われわれは、海外のテレビで、こういった点からも日本製を識別することができる。静止画の動的なあつかいに力をそそいだ作品が放映されておれば、それは日本製である、と。

## 一さまざまな限界のなかで

日本でテレビ放送用のアニメがつくられたのは、1963年までさかのぼる。ひろく知られているように、手塚治虫の『鉄腕アトム』が最初となる。

もちろん、もうウォルト・ディズニー製のアニメーション映画は、日本でも見られてい

た。画面がなめらかにうごくディズニーの手法も、わきまえられている。

いや、それどころではない。日本でも、ディズニー風のアニメーションは、それまでにつくられていた。1940年の『ファンタジア』が、たとえばそうである。1958年には、長編のカラーアニメーション作品『白蛇伝』も完成されていた。

1秒間に12枚から24枚の原画を、ながしだす。ディズニー流のそんなフルアニメーション技法は、日本にもとりいれられていたのである。

しかし、『鉄腕アトム』は、テレビでながされることを宿命づけられていた。最初からテレビ用に制作されていたのである。30分間の番組として、毎週放映されることが要請されていたと、そう言いかえてもかまわない。

そして、当時の日本には、この制限下にフルアニメーションを実現する力はなかった。人件費、制作費、時間…どの点をとっても、それは不可能だったのである。

うごく画面でも、原画は1秒間に8枚ほどしかのぞめない。いわゆるリミテッドアニメーションの技法へ、依存せざるをえなくなる。さらに、できれば静止画を多用して、原画制作のコストを安くしあげたい。そんな条件のもとに、『鉄腕アトム』はしあげられた。

この困難な状況下に、手塚とそのスタッフは、みごとな解答を提示する。静止画のアップやロング、カットバック…などといった技法で対処した。紙芝居としての完成度を高める方向へ、おもむいたのである。ひょっとしたら、手塚らには、テレビを電機紙芝居だとみなすような考え方も、あったかもしれない。

手塚治虫は、アニメをてがける前から、紙媒体によるマンガも数多くつくっていた。そんなマンガで、手塚が映画的な手法をとりいれていたことは、よく知られていよう。それこそ、エイゼンシュタイン風の映像理論も、紙の上へ応用していたのである。

いや、それ以前からある紙芝居も、じつは映画的な画面構成は、とりいれていた。加太こうじは、モンタージュ理論によって、紙芝居がつくられていたことを、つたえている（『紙芝居昭和史』）。

手塚のマンガに、紙芝居の教養があったかどうかは、わからない。しかし、とにかく、紙媒体の絵物語に映像理論を応用する下地は、できていた。そして、手塚らはこのやり方を、テレビのアニメでも、踏襲したのである。

手塚じしんは、スムーズなうごきの表現できるフルアニメーションに、あこがれていただろう。ほんとうは、ディズニーのようにつくりたかったはずである。

しかし、当時のテレビでは、それが実現しきれない。手塚らは、紙芝居的、あるいはマンガ的な手法にたよらなければならなかったのである。

ハンディキャップがあったのだと、そう言わざるをえない。しかし、手塚らは、この逆境を逆手にとって、斬新な表現をつくりだす。静止画のくみあわせから、ディズニーにはない画面をひねりだしていったのである。

目をゆっくりひらくような画面展開は、なかなかつくれない。ならば、目をつぶった画面と、おもいきり見ひらいた画面の2枚で、対処する。あとは、その2枚をひきたたせる効果音などを、はさみこむ。べつのロングショットを、あいだに挿入する。とにかく、

2枚の絵だけでも間がもつような工夫を、あれこれほどこした。

フルアニメーションができるのなら、こころみる必要もなかったろう。ゆったりとしたなめらかなうごきがしめせるなら、そんな細工はなにもいらない。

手塚らは、それが不可能だという現実から、出発した。そして、その悪条件が、日本のアニメ制作者たちに、さまざまな技法への創意を要請する。ディズニーには不要だった工法をひねりだすことが、もとめられた。

おそらく、そのつみかさねが、今日の日本製アニメをはぐくんだのだと思う。静止画の比重をおとせない。この逆境をバネにした創意工夫の累積が、世界に冠たるアニメをもたらししたのである。

もちろん、今の日本でもフルアニメーションで構成された映画は、しばしばつくられる。大友克洋などは、そちらの雄であると言ってよい。

だが、日本のアニメ制作者たちは、紙芝居的な技法も、みがきあげてきた。静止画を効果的にあしらうわざを、自家薬籠中のものとしている。そんな業績の上になつて、フルアニメーションの映像も展開できるのである。鬼に金棒と言っている位置に、今はたっている。

日本のアニメは、暴力的な場面をえがきすぎている。性的に誇張された表現も、しばしばある。とても子供には見せられない。そうなげく声を、欧米ではしばしば耳にする。

たしかに、日本のアニメは、扇情的で刺激のつよい表現も、生みだしてきた。そして、こうした表現も、紙芝居的な限界のなかではぐくまれたそれなのである。フルアニメーションが可能なら、そちらへはふみださなくてもよかった手法のひとつにほかならない。

日本アニメ史研究も、このことを重く見るべきだろう。フルアニメーションがのぞめない。そんな限界のなかで、どのような細工やしかけが、ひねりだされてきたのか。どういった映像処理、物語設定がくりひろげられてきたのか。そのつみかさねにかかわる、技術史的な側面こそが、ほりおこされるべきなのだと考える。

余談だが、モンタージュ論などは、ソビエトではぐくまれた映像理論である。ロシア・アヴァンギャルドの映画面における成果に、ほかならない。そして、日本のテレビアニメは、ソビエト経由のそういった技法によりかかって、つくられた。

ほんとうは、アメリカのディズニー映画にあこがれている。だが、どうてい手がとどかぬそのギャップを、ソビエトの映像技法でおぎなった。そんななかで、日本のアニメはそだっていく。

私は日本アニメ史を、そういった構図のなかへ位置づけようとしている。アメリカとソビエトの拮抗をおもしろがりすぎる気持ちで、私の見取図がそこなわれている面は、あるかもしれない。批判的に検討していただければ、さいわいである。

## 一 アニメ研究の可能性

日本のアニメが世界的にゆきわたったせいだろう。文化行政とかかわる当局者も、アニ

メを日本文化の一項目として重視しだしている。

と同時に、アニメの歴史を、古く日本史へさかのぼるようなころみも、散見されるようになってきた。

いわく、日本アニメの表現は、中世の絵巻物へさかのぼる。江戸の浮世絵も、アニメにさきがけているとおぼしき表現を、じつはうみだしていた。今日のアニメは、日本美術史の伝統とともにあるというわけだ。

そういう面が、まったくないとは言わない。アニメ制作の現場でも、潜在意識のどこかでは、そういう伝統がいきづいていた可能性はある。

しかし、彼らの意識、自覚的な脳裏に、そういう想いはほとんどよぎるまい。それよりも、映像処理にかかわる現実的な対応のほうが、重んじられていたはずである。やはり、日本アニメ史は、フルアニメーションを断念したうえでの技術史としてのべられるべきだ。私は、そう考える。まっさきに、それこそがとりくまなければならない課題である、と。

日本アニメを世界に喧伝する。そのためには、古くからの由緒を関連づけたほうが、都合はよいだろう。中世や江戸の伝統を、日本のアニメはうけついでいるのだ、と。しかし、私はそこに国策めいた便宜のにおいを感じる。あるいは、アニメ制作者による自己装飾化の気配を感じると言ってもよい。

そちらへ便乗する研究者たちのふるまいにも、似たような思惑がすけて見える。学生たちの興味を、中世や江戸へちかづけようとする便法が、である。

アニメは学生たちにも人気がある。古い日本文化には、それほど関心がもたれていない。だから、アニメを入口にして、学生の気持ちを、中世や江戸へもついでこうとする。そんな策略のにおいがする。

学問は、そういう都合のためにねじまげられるべきではない。私はそう考えるが、どうだろう。